PlayStation BLAST

www.playstationblast.com.br

EDIÇÃO Nº06 NOV/2012

cc BY NC ND

CALL OF DUTY® BLACK OPS II

Tiros e mais tiros!

Se há algo que todos os donos de um PS3 gostam de fazer é se reunir online para um bom tiroteio. E que série mais marcante do que Call of Duty para nos presentear com um viciante multiplayer? O mais novo capítulo dessa franquia de FPS, Black Ops 2, é analisado nessa edição. E se você curte um bom game de tiro, Black Ops 2 pode ser o prato principal dessa edição, mas isso não quer dizer que falta conteúdo ligado a FPS. Pra começo de conversa, damos nosso parecer sobre a disputa que divide os fãs entre as séries Call of Duty e Battlefield em um BlastBattle. Analisamos ainda 007 Legends (PS3), repleto de aventuras do mais famoso agente secreto do mundo, além de uma Prévia do aguardado Far Cry 3 (PS3). E, após falar tanto sobre multiplayer online, trazemos também uma Discussão: os jogos de tiro deveriam valorizar mais as campanhas offline multijogador? Pegue sua arma e vamos a mais uma edição da revista PlayStation Blast! **– Rafael Neves**

03 HQ BLAST
Qual o Número?

04 BLAST FROM THE PAST
Black (PS2)

12 ANÁLISE
007 Legends (PS3)

18 ANÁLISE
Call of Duty: Black Ops II (PS3)

25 ANÁLISE
Hell Yeah: Wrath of the Dead Rabbit (PSN)

30 ANÁLISE
Call of Duty x Battlefield

34 ESPECIAL
Far Cry 3 (PS3)

38 DISCUSSÃO
Jogos de Tiro Devem Valorizar Modo Offline?

MAIS ONLINE!

TOP 10
Os Melhores Jogos da Rockstar

BLAST FROM THE PAST
South Park (PSone)

ANÁLISE
Assassin's Creed III (PS3)

PERFIL
Earthworm Jim

PLAYSTATION BLAST

DIRETOR GERAL / EDITORIAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Thomas Schulze
Gabriel Vlatkovic
Rafael Becker
Glauco Oliveira
Felipe Storino

REVISÃO

Alberto Canen
Rodrigo Estevam
Rafael Becker
Leandro Fernandes
Bruna Lima
Leandro Freire
José Carlos Alves

DIAGRAMAÇÃO

Gustavo Assumpção
Guilherme Vargas
Ítalo Lourenço
Leandro Fernandes
David Vieira
Letícia Fernandes
Tiffany B. Silva

CAPA

Wellington Aciole

Qual o número? *por* ***Sybellyus Paiva***

ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA PLAYSTATION BLAST!

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

PS3

BLACK™

por **Alberto Canen**

Revisão: Rodrigo Estevam.
Diagramação: Guilherme Vargas

Tiroteios ininterruptos? Cenários totalmente destrutíveis? Diversão sem ter que pensar muito? Armamento diversificado? Som realista e perfeito? Não, caro leitor, não estamos falando de Battlefield, mas de um "irmão" deste, que inclusive foi lançado pela mesma softhouse: estamos falando de Black, considerado por muitos (eu incluído) o melhor shooter já editado para o PlayStation 2.
Sem mais delongas, recarregue então seu M-16, respire bem fundo, concentre-se e relembre um dos melhores jogos do PS2.

Conquistando o jogador casual de FPS

O gamer minimamente antenado de hoje sabe que, em 2012, o gênero que mais movimenta a economia do entretenimento eletrônico é o FPS, first person shooter, encabeçado pela popular série Call ofDuty - cujo último lançamento, Modern Warfare 3 (Activision, novembro de 2011), vendeu a quase inacreditável marca de 6,5 milhões de cópias - gerando mais de 400 milhões de dólares - só nas 24 horas iniciais de vendas, isso apenas nosEUA e Reino Unido.

Tem gente que afirma que a série"matou" o mercado de games estabelecendo um novo padrão, cuja mina deouro virtual leva muitas produtoras a só querer produzir clones de COD de olho numa vaguinha nesse filão tão rentável, em detrimento de outros estilos de jogo - mas há apenas 6 anos, a realidade era bem diferente. A Electronic Arts, berço e casa até hoje da bem sucedida série Battlefield, lançava em 24 de fevereiro de 2006 um jogo que é um verdadeiro marco para o FPS moderno: Black, para as plataformas PlayStation 2 e Xbox.

Pessoalmente, até então o FPS era um gênero que pouco me chamava a atenção - a referência maior era Medal of Honor, lançada em 1999 para o PlayStation pela mesma EA e marcada pelo fator histórico: sua totalidade era até então de missões tendo a Segunda Guerra Mundial como pano de fundo. Faltava algum jogo que mostrasse a batalha moderna, nos moldes da série Counter-Strike (modificação de Half Life surgida em 2003) para PC. A produtora

Criterion apostou suas fichas neste modelo e criou um verdadeiro marco, que conquistou jogadores como eu, até então mais focados em outros estilos de jogo.

Uma ode moderna ao tiroteio

Ambientes destrutíveis. Gráficos cristalinos. Som absolutamente realista. Enredo cinematográfico. Armamento contemporâneo. E muitos, mas muitos tiros. A abertura e capa de Black, surpreendemente clean, deixam escancarado como o jogo encara a guerra: um fundo preto e uma torrente de balas infindável como uma verdadeira ode moderna às armas de fogo, elevadas a um patamar quase de divindade. E é bem isso que o jogador encontra no game: tiroteios contínuos que tecem uma bem enredada – embora relativamente curta - estória passada na Chechênia (sul da Rússia).

Você comanda o calejado primeiro sargento Jack Kellar, que já rodou meio mundo em operações clandestinas para a CIA.

De personalidade rebelde, Kellar é interrogado sobre as ações do grupo terrrorista e contrabandista Seventh Wave, ameaçado de perder sua patente e passar o resto da vida atrás das grades caso não colabore.

A maior parte da estória é contada em flashbacks, quatro dias após os eventos revividos pelo jogador. Relutando inicialmente, Kellar acaba por detalhar as ações que viveu: a infiltração de um bunker da Seventh Wave em Veblensk, que resultou na morte de três membros de alta patente da organização e culminou em uma emboscada, após uma não-autorizada invasão a um prédio controlado pelos terroristas. Lá, Kellar descobre que o grupo é liderado por William Lennox, originalmente um agente de operações clandestinas da CIA que forjou sua morte no Cairo (Egito).

Cada missão revisitada pelo jogador é precedida de uma cena do interrogatório de Kellar, detalhando o que ocorreu em cada passo: o ataque em Veblensk, a travessia do canal Vlodnik e neutralização de um arsenal, o encontro com a agente McCree, a destruição de uma fábrica de armas em Naszram, a união da dupla com o agente Solomon, o difícil ataque derradeiro ao gulag Spetriniv.

Atirar, explodir, recarregar. Repetir

Bom, enredo político e de manipulação à parte, o que fez de Black um jogo memorável, provavelmente o melhor shooter do PlayStation 2? O simples fator diversão. Basicamente, tudo o que você faz é atirar, explodir, recarregar. O tempo todo, sem parar, sem pausa pra conversinha, sem muita estratégia. Desde o primeiro minuto jogando, você se sente como se estivesse em um Duro de Matar, Rambo ou Comando Para Matar da vida: como nos bons clássicos de ação dos anos 80, não tem

muito o que pensar – tudo se resume a descer bala em qualquer coisa que se mova ou possa ser explodida.

E meu amigo, como isso é divertido. O arsenal é grande e bem variado, de pistolas e submetralhadoras compactas a lançadores RPG e armamento pesado como as M60. Dá pra carregar duas armas ao mesmo tempo, alternando (fora granadas) o uso destas. Muito adequadamente, a Criterion chegou a classificar o jogo como "gun porn": tudo é muito explícito, muito detalhado, iluminação e jogo de sombras perfeito, sons e animação de primeira... mal dá tempo de respirar!

O fã de FPS encontra aqui elementos utilizados até hoje no gênero: mudança de foco visual ao recarregar (dando mais perspectiva e realismo), a tela ficando monocromática à medida

que sua energia diminui, acompanhada do aumento da frequência cardíaca e vibração do controle. Tudo é muito dinâmico: paredes e obstáculos não são meros pontos de cobertura do fogo cruzado, o fator considerado como assinatura tradicional da série Battlefield aparece aqui explendorosamente: dá pra destruir praticamente tudo à vista. Eu disse tudo: transportes, paredes, tudo acaba ou em pedacinhos ou, no mínimo, crivado de balas. Tem horas que chega a ser quase poluição visual, fica uma nuvem de poeira e tudo o que dá pra ver é só brilho do fogo inimigo no fundo.

Uma experiência única em som

O som em Black é algo à parte, algo realmente único. O som da MP5 é idêntico ao de Duro de Matar, o da UZI é o mesmo que ouvimos em True Lies – mas o conceito não se resume a uma cacofonia de tiros, trilha sonora e explosões. Em uma sacada genial, os engenheiros sonoros montaram tudo como se fosse um "coral de armas": o som muda de acordo com o número de inimigos – se há três atiradores em cena, cada arma apresenta um tom diferente, médio, baixo e alto, tal qual cada cantor em um coral verdadeiro, com tonalidades distintas. Merecidamente, Black ganhou prêmios por essa característica.

Durante essa semana, tirei a poeira do meu PS2 e fui jogar Black pra relembrar como tudo flui e soa, seis anos após o lançamento. Acredite: tudo continua ainda impressionante

e incrivelmente divertido, o jogo envelheceu muito bem. O jogador contemporâneo, no entanto, pode estranhar apenas que tudo rola em um certo ritmo, nada acelerado, e algo que, convenhamos, é a grande graça da maioria dos jogos hoje em dia: a falta de um modo multiplayer online. Sangue também não aparece por aqui, mas temos a compensação de, na imensa maioria dos casos, ver o inimigo cair de uma plataforma ou janela em uma animação 100% estilo dublê: leva o tiro e despenca, ou voa com o cenário explodindo.

E o futuro de Black?

Mas mesmo esses pequenos detalhes não comprometem a beleza e diversão proprorcionadas por Black, até porque devem ser levadas em conta as limitações técnicas do console para a época – e olha que o jogo realmente leva o motor gráfico do PlayStation 2 ao seu limite.

O fim do jogo deixa no ar que poderia haver uma sequência (e, de fato, surgiu um "irmão espiritual" com Bodycount para PS3 e Xbox 360, pelas mãos dos mesmos produtores, porém com pouca repercussão), mas infelizmente a Electronic Arts não se interessou. Fica então a torcida para que a EA decida um dia investir em uma sequência ou até mesmo remake atualizado para Black... com as plataformas que temos hoje, seria glorioso revisitar este "padrão Rambo" de destruição em massa sem muita estratégia - e, tendo em vista os rios de dinheiro que o FPS gera hoje, seria uma experiência gratificante tanto para nós, jogadores, como para a produtora. Quem sabe um dia?

Ah sim, só fechando essa matéria com uma experiência pessoal: eu nunca consegui efetivamente acabar o jogo na dificuldade maior. A última missão de Black é dolorosamente difícil, com munição escassa e inimigos que parecem brotar de todo lugar – sem parar. Cara, é frustrante... quem sabe hoje em dia consigo, agora que tenho os polegares calejadíssimos de Black Ops e Battlefield 3?

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

PS3

007 LEGENDS

por **Gabriel Vlatkovic**

Revisão: José Carlos ALves.
Diagramação: Guilherme Vargas

Armas, equipamentos mirabolantes, mulheres mais lindas do que você conseguiria encontrar em umas quatro vidas e vilões megalomaníacos. Estamos falando da franquia mais duradoura da história de Hollywood. Estamos falando de ninguém menos que James Bond, o famoso agente 007. Encarnado por seis atores no decorrer de sua saga, o agente secreto criado por Ian Fleming realizou diversas e desafiadoras missões, desde impedir que todo o ouro do Fort Knox fosse pelos ares até viajar no espaço para impedir os planos de um psicopata de criar uma nova civilização. É aí que entra 007 Legends. A Eurocom, desenvolvedora dos jogos do agente desde o clássico The World is not Enough, de 1999, resolveu juntar os melhores momentos de meio século de histórias e criar um game em que todos os fãs pudessem reviver tudo que o agente fez de mais emocionante. Mas será que o resultado foi tão satisfatório quanto poderia ser?

I expect you to die!

O jogo começa com a reprodução de uma cena do início do novíssimo Skyfall. Bond está lutando com um inimigo em cima de um trem em movimento enquanto a agente Eve, interpretada pela excelente Naomi Harris está esperando o momento certo de puxar o gatilho de seu rifle para salvar 007. Como todos sabem pelos trailers do filme, o tiro atinge Bond e o agente cai ferido em um rio. Neste momento inicia-se a história de Legends. À beira da morte, 007 começa a relembrar diversos momentos marcantes de sua carreira, sendo que cada uma dessas lembranças resulta em uma missão diferente. Seis missões estão presentes no jogo: Goldfinger, On Her Magesty's Secret Service, Moonraker, License to Kill, Die Another Day e Skyfall, que graças à estreia do filme ter sido adiada para o dia nove de novembro nos Estados Unidos, será disponibilizada por DLC na segunda semana de novembro.

A grande quantidade de missões presentes no título podem até parecer uma boa ideia, mas

evidenciam um grande problema do título: a falta de profundidade. Isso porque Legends não conta a história completa de cada um dos filmes, e sim alguns momentos chave, que pode fazer com que muitos não entendam absolutamente nada do que está se passando. Os diálogos são muito rasos e tudo tem um ar de sonho ou devaneio do agente, tornando a interpretação daqueles momentos algo muito subjetivo. Além disso, os fãs do agente também podem se sentir um pouco perdidos, pois nem todos os momentos presentes nas missões estão presentes nos filmes. Talvez tais escolhas tenham sido feitas para que o jogador pudesse viver momentos mais intensos, mas mesmo assim, não é algo que funcionou.

My name is Bond... James Bond

Nem parece que a Eurocom já trabalha há mais de dez anos com a franquia, pois tudo que foi realizado ao longo desses anos parece ter sido deixado de lado, resultando em um jogo sem nenhuma inspiração. Bond não age como deveria agir, e até se apresenta de forma diferente dos filmes do agente. Imperdoável. As missões mais parecem ter vindo de algum mod de Modern Warfare do que de qualquer filme estrelado por qualquer um dos atores que já tenha interpretado Bond. Os cenários famosos estão lá, desde o Fort Knox, onde você

deve derrotar Oddjob e impedir que o banco vá pelos ares, até o palácio de gelo do megalomaníaco Gustav Graves, mas nenhum deles possui inspiração alguma. Todos são mal acabados, genéricos, e cheios de inimigos iguais, prontos para errar todos os tiros que tentarão disparar contra você, já que a inteligência artificial do jogo é deprimente.

Em alguns momentos, Bond deve encarnar o agente secreto que sempre foi e passar despercebido por certos cenários, mas esses momentos são dos mais frustrantes do título, pois todos os lugares pelos quais Bond deve passar são extremamente mal construídos, a ponto do sucesso dessas missões se tornar questão de sorte, e não de habilidade do jogador. Entretanto, há dois momentos em que Legends consegue brilhar um pouco: quando os gadgets de Q devem ser utilizados para investigar provas contra os vilões e nas missões de pilotagem. Nas primeiras, Bond deve, com ajuda de seu smartphone, hackear equipamentos, examinar impressões digitais e fotografar evidências dos planos malucos de seus inimigos. Já as fases de pilotagem são extremamente intensas e divertidas. Vale destaque para um momento da missão de OHMSS, em que usando um esqui, Bond precisa proteger Tracy, sua futura esposa, de inimigos pilotando veículos enquanto ainda se preocupa com uma avalanche vindo em sua direção.

Em qualquer outro game, esse tipo de fase se passaria sobre trilhos. Mas em Legends é diferente: você deve se preocupar também em controlar o agente, o que exige reflexos muito acima da média! Some isso à excelente trilha sonora, extraída do próprio filme, de 1969, e temos uma das melhores fases já criadas para games do agente de todos os tempos!

Homenagem às avessas

É curioso como um título que tenta homenagear uma franquia de repertório tão vasto possua um conteúdo tão pobre. A campanha pode ser terminada em simplórias oito horas. Os momentos não são fieis aos vistos nos filmes e, em alguns casos, nem os próprios personagens são baseados em suas contrapartes cinematográficas. O caso mais extremo é o de Jynx, agente americana interpretada por Halle Berry em Die Another Day. A personagem não tem absolutamente nada que lembre a atriz, muito pelo contrário! Há ainda alguns documentos que podem ser coletados durante a aventura, como biografia de personagens e fichas de equipamentos e missões. Mas, assim como o restante do jogo, o conteúdo não tem profundidade alguma, tornando-o dispensável.

Falando em profundidade, o jogo ainda conta com um modo multiplayer que, como todo o restante do pacote, não oferece nada que possua muita qualidade. Os modos são os mais clichê possíveis e a jogabilidade segue a da campanha para um jogador, ou seja, é abaixo da média entre títulos do gênero. Mesmo assim, o modo pode trazer alguma diversão, desde que você não espere nada no nível de games como Call of Duty.

Os gráficos do jogo são muito feios, exceto pelo modelo dos personagens principais, que são bem detalhados. O maior problema quanto à produção do título está na falta de polimento. O jogo é cheio de bugs e inconsistências que incomodam demais. Espere ficar preso em cenários, ver inimigos atravessando paredes e voando, entre

outras peripécias que pelo menos lhe garantirão algumas risadas. As explosões também são ridículas, já que elas não soam minimamente perigosas. É um pouco mais que jogar uma biribinha no chão. Por outro lado, a trilha sonora é bastante competente, apesar de limitada. Competente, pois é extraída dos filmes em que o jogo se baseia. Limitada pois só há músicas de Goldfinger e On Her Majesty's Secret Service. Uma pena, pois todos os filmes, exceto por Die Another Day, possuem uma trilha sonora de dar inveja a muitos filmes grandes por aí.

Let the sky fall!

Infelizmente, 007 Legends é um título pouquíssimo inspirado. O tempo todo o jogo passa a impressão de que a Eurocom trabalhou sob extrema pressão para entregar o título a tempo do lançamento de Skyfall nos cinemas. Falando em Skyfall, como já dito no inicio desta análise, a missão referente ao filme só será liberada no meio de novembro. Claro que não dá para esperar que a missão seja tão boa a ponto de fazer diferença na nota atribuída nesta análise, mas tenho a esperança de que a missão pelo menos faça jus à qualidade do novo filme.

Prós

- Uso inteligente dos *gadgets*;
- Fases de pilotage.

Contras

- Produção pífia;
- Fases genéricas e sem sentido;
- Falta de legendas nos diálogos;
- Grande quantidade de bugs;
- Não é fiel aos filmes.

NOTA FINAL

4.5

007 Legends (PS3)

Visual **5.0** | Som **7.0**
Diversão **4.0** | Jogabilidade **3.0**

PS3

CALL OF DUTY BLACK OPS II

Como fazer o seu jogo vender como água? Passo 1: Estampe o nome Call of Duty na capa. Não há passo 2. Mas como conquistar uma legião de fãs e ser considerado um dos melhores jogos de tiro em primeira pessoa já feitos? Aí a receita é mais complexa. É preciso inovar, ter uma campanha memorável, jogabilidade bem calibrada e multiplayer viciante, entre tantas outras coisas. E não é que Call of Duty: Black Ops II conseguiu tudo isso?

Blog4ModernWarfare3.com

Missão: Inovação

Sei que esta é uma declaração um tanto polêmica, mas quando você avalia as grandes franquias modernas dos videogames, elas não parecem um tanto preguiçosas ultimamente? Pense nos grandes jogos AAA, os blockbusters. Assassin's Creed II, Brotherhood e Revelations são todos virtualmente idênticos. God of War faz a mesmíssima coisa desde o primeiro jogo da série, lá no PlayStation 2. Até o Super Mario parece ter estagnado e agora se contenta em lançar dez New Super Mario Bros. ao ano sem inovar em nada. Então é sempre justo elogiar as desenvolvedoras que têm a coragem de ousar em cima de uma fórmula já consolidada, e que provavelmente venderia como água independente da qualidade dos jogos lançados. Então antes de mais nada, vamos tirar um minuto para congratular a Treyarch e a Activision pela ousadia de tentar algo realmente diferente em Black Ops II.

É

Mas como de boas intenções o inferno está cheio, não adiantaria nada inovar numa fórmula consolidada se o jogo fosse péssimo e esta análise estivesse aqui para massacrar o título, então é com muita alegria que informo a você, amigo leitor, que este é um jogo digno do seu investimento. Black Ops II não é apenas o melhor Call of Duty já feito, mas também um dos melhores jogos da geração, e um dos FPS mais relevantes da história. Criei muito hype? Espero que sim, pois o jogo merece! Continue lendo e deixe-me explicar o

que torna o título tão bom.

Uma campanha memorável

Nunca fui muito fã dos enredos de jogos de videogame, embora eles inegavelmente venham melhorando bastante nos últimos anos. Na minha concepção, jogos como Call of Duty e Battlefield sempre trouxeram intrigas políticas risíveis e completamente desinteressantes como pano de fundo para suas histórias, e eu nunca prestei a menor atenção nelas, sempre pulando os vídeos para ir direto ao combate. Mas a história de Black Ops II, sensatamente, é mais sobre os personagens do que sobre as guerras, o que é algo absolutamente cativante. É impossível jogar e não se importar com o drama dos personagens. Aliás, não se surpreenda se terminar a campanha torcendo pelo vilão Raul Menendez. Muito bem escrito e com motivações críveis, ele é desde já candidato a um dos melhores personagens de videogame da história.

Mas talvez o maior mérito do enredo de Black Ops II seja o modo como o jogo permite que você molde diretamente o desenrolar da trama com suas ações e escolhas morais. Tudo bem que isso não é novidade nos videogames, e séries como Mass Effect fazem uso desse artifício há anos, mas não deixa de ser interessante ver um FPS entrar nessa onda pela primeira vez. Frequentemente você terá a opção de matar ou não um personagem, ou descobrirá que o que parecia um objetivo obrigatório era na verdade facultativo (Sim, às vezes é possível falhar num objetivo e continuar normalmente com a história!). É simplesmente muito legal avançar na trama e ver seus erros voltando para lhe atormentar. Isso causa um nível de imersão sem precedentes e aumenta bastante o fator replay de Black Ops II, já que você vai jogar várias vezes só para descobrir o que poderia ter feito melhor.

Pelo lado negativo, as missões do modo "Força de Ataque" da história realmente não empolgam nada. Aqui temos cenários de pura ação mesclados com o que deveriam ser toques de estratégia nos moldes de Command & Conquer, mas o resultado acaba sendo um tanto indigesto. Você pode controlar os personagens através de

uma câmera aérea, guiando-os para o combate e confiando na inteligência artificial, ou pode assumir o controle de cada soldado ou máquina de guerra individualmente, desde torretas até pequenos planadores. Mas nada disso diverte, e você provavelmente vai acabar assumindo apenas o controle de um soldado e jogando essas missões burocraticamente como se fossem parte da campanha principal. Uma pena, pois essas missões até eram uma ideia legal e com potencial no papel, mas a premissa acabou não dando certo.

A trama da campanha principal salta frequentemente no tempo, mostrando novos eventos envolvendo os personagens do primeiro Black Ops, com Alex Mason e Frank Woods ainda na época da Guerra Fria, e como eles se relacionam com os personagens do futuro, no ano de 2025, mais especificamente com o vilão Menendez, e com o novo protagonista, David Mason, o filho de Alex.

Aqui a velha regra de Call of Duty se aplica, e você vai se sentir o tempo inteiro protagonizando um ótimo filme de ação dos anos oitenta, cheio de frases de efeito e "cenas de mentirada" com os heróis escapando de explosões gigantescas. Esta é muito provavelmente a melhor campanha já feita para um jogo de guerra, então chega a ser engraçado notar que, ainda assim, provavelmente ela vai ser o modo de jogo ao qual você vai dedicar menos tempo. Afinal, é difícil resistir à tentação de jogar online ou enfrentar zumbis, não é mesmo?

O multiplayer, ou: "como você vai perder todas suas horas livres"

O que seria de um Call of Duty sem multiplayer online? Desde sempre a série se destaca pela capacidade de consumir todas as horas livres de nosso dia (e talvez até mesmo um pouco mais!) guerreando com jogadores do outro lado do mundo, e Black Ops II não é exceção à regra. Na verdade, o jogo pode facilmente ser considerado o mais viciante e complexo FPS online da geração, graças às dezenas de modos de jogo

disponíveis, e a um genial novo sistema de classes, que garante que cada jogador possa desenvolver uma classe de personagem perfeitamente adequada às suas necessidades.

Funciona mais ou menos assim: O bom e velho sistema de evolução por níveis permanece, mas ele foi tão alterado que parece algo completamente novo. Ainda há perks e vantagens exclusivas para os jogadores mais experientes, mas a graça aqui é que sua evolução permite montar uma classe de soldado do jeito que bem entender. Há pontos de habilidade que você pode gastar como quiser. Se você não é fã de granadas, que tal tirar os pontos gastos com elas e comprar talentos para recarregar mais rápido suas armas, aguentar mais tiros, ou simplesmente andar mais rápido?

Com um mínimo de empenho e estudo, rapidamente você será uma eficiente máquina de matar, e terá uma experiência de jogo única. E você pode ainda filtrar o jogo para enfrentar somente jogadores da sua região ou do seu nível, evitando jogos frustrantes contra os grandes apelões do mundo. Mas vamos combinar, você provavelmente joga Black Ops online por causa dos zumbis, não é? Pode confessar, não é vergonha alguma. Principalmente porque, em Black Ops II, o modo zumbi conta com mais opções do que nunca! A novidade mais irada é o Tranzit, um modo no qual você vai poder circular de ônibus por um cenário realmente grande e com dezenas de passagens e segredos ocultos para o ajudar na luta contra os mortos vivos. Mas se você é do tipo que prefere apenas cair de cabeça na matança e viver seu próprio The Walking Dead, a boa notícia é que o modo de sobrevivência ainda está presente, e segue viciante como nunca.

Os sons da guerra

A trilha sonora de Black Ops II segue o mesmo padrão de qualidade de seu antecessor, e conta com o músico americano Trent Reznor como grande nome no processo de composição. Trent é o líder dos Nine Inch Nails, famosa banda de rock industrial, então o cara aproveita sua experiência no ramo para entregar um clima bem pesado e agressivo ao jogo, o que

gera a atmosfera perfeita para os combates. As composições de Jack Wall, responsável pelas orquestrações, seguem a mesma linha, e transmitem com sucesso todo o clima cru e brutal dos combates armados. Completam a trilha sonora uma das maiores bandas do momento, Skrillex, e a sempre ótima Avenged Sevenfold, que compôs uma faixa exclusivamente para o jogo e protagoniza um easter egg hilário, que você realmente deve ver com os próprios olhos para não estragar a diversão. Só lembre-se de assistir os créditos do jogo até o fim.

Normalmente não gosto de gastar um parágrafo inteiro de minhas análises falando de dublagem, mas Black Ops II merece. Enquanto a versão americana traz vozes famosas como Sam Worthington, o protagonista de Fúria de Titãs e outros blockbusters de ação, e a sempre machona Michelle Rodriguez, que você deve lembrar como a Ana Lucia do seriado Lost, a verdade é que pela primeira vez na história dos videogames, a dublagem nacional conseguiu ser superior à original! Depois de alguns anos aguentando as dublagens pútridas e risíveis de jogos como Uncharted 3 e Killzone 3, finalmente foram contratados dubladores de respeito. Com uma direção de dublagem primorosa e praticamente sem falhas, é um prazer enorme ouvir a voz de Carlos Seidl, que você deve conhecer como a eterna voz do Seu Madruga da série Chaves e de Isaac Bardavid, o icônico dublador do Wolverine no desenho animado dos X-Men nos anos 1990. Além deles, temos outros famosos participando na dublagem, como Julio Monjardim, Gustavo Ottoni e Cacau Melo. Certamente um belo time para um belo jogo.

Uma merecida condecoração

Call of Duty: Black Ops II é um jogo virtualmente irretocável. Seus pequenos deslizes, como o servidor levemente instável da Activision, ou as poucas fases burocráticas do modo campanha, não chegam perto de arranhar minimamente o brilhantismo de um jogo incrivelmente corajoso, inovador e ousado. Facilmente um dos melhores jogos de 2012, e obrigatório para os fãs de ação.

Prós

- Ótima campanha com um enredo memorável, o qual pode ser sempre moldado pelo jogador;
- Dezenas de modos de jogo viciantes online, incluindo mais zumbis;
- A melhor dublagem nacional já feita nos videogames;
- Jogabilidade ágil, intuitiva, e muito bem calibrada

Contras

- Missões do modo "Força de Ataque" são bem chatas;
- Servidores um pouco instáveis na época do review atrapalham e causam constante migração.

NOTA FINAL

9.5

Call of Duty: Black Ops II (PS3)

Gráficos **9.0** | Som **10**
Jogabilidade **9.5** | Diversão **9.5**

Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit

por **Felipe Storino**

Revisão: Alberto Canen

Diagramação: Tiffany B. Silva

Tudo ia bem no Inferno até que um dia o príncipe Ash (um esqueleto de coelho) resolveu dar um golpe em seu próprio pai, tomando o poder para si. Ele achou que governar o local seria pura diversão, mas um cargo desses sempre atrai invejosos. Um belo dia, um *paparazzi* conseguiu fotos comprometedoras de Ash enquanto ele tomava banho. As fotos mostravam um segredo guardado a sete chaves: Ash gostava de tomar banho com um patinho de borracha. Enfurecido, o coelho resolve ir atrás do responsável pelas fotos e está disposto a matar quem estiver no caminho. Este é o enredo de **Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit**, um jogo de plataforma 2D muito louco lançado pela Sega na PSN.

O Coelho sanguinário

Começar a jogar Hell Yeah foi como rever um velho amigo, afinal, há anos eu não jogava um game de plataforma, muito menos um publicado pela Sega. Foi muita emoção ver o logo da empresa na abertura do jogo com seu tradicional "Seeegaaaaaaa". Deixando a nostalgia de lado, Hell Yeah é um excelente jogo de plataforma, que lembra os melhores momentos da produtora de Sonic. A grande diferença é que ele não foi feito para crianças, sendo repleto de violência e piadas de duplo sentido. No lugar de um simpático ouriço azul, nós controlamos Ash, que é um esqueleto de coelho, que ainda possui uns pedaços de carne e sangue nos ossos.

No começo, a única coisa que podemos fazer é pular e desviar dos inimigos, já que Ash está sem armas, mas não demora para que ele encontre seu criado Nestor. A partir daí, passamos a utilizar uma serra giratória como arma, além de uma metralhadora e um lança-mísseis. Neste primeiro diálogo com Nestor, o jogo já mostra outra grande sacada: a metalinguagem. O criado pergunta se Ash lembra como utilizar a serra e o coelho responde "já sei, isso é mais um daqueles tutoriais que existem no começo de todo jogo".

Essa metalinguagem aparece também na descrição de certos inimigos derrotados. Em um deles, por exemplo, a descrição diz: "é apenas mais um daqueles inimigos invulneráveis, mas que insistem em deixar uma abertura em sua armadura para serem atingidos". A personalidade de Ash também é outro ponto extremamente divertido do jogo, com o coelho sempre fazendo piadas e sendo extremamente sádico com seus inimigos. Fora a irritação que ele demonstra quando alguém diz que ele está pelado ou quando menciona as tais fotos na banheira.

Um jogo de plataforma revigorado

A estrutura do jogo é simples, com o jogador tendo que matar determinada quantidade de inimigos para abrir novas áreas nas fases. Todos os inimigos ficam marcados no radar, então é fácil encontrá-los. No começo, a maioria deve ser morto por ataques físicos do próprio Ash, mas conforme avançamos, o jogo se torna mais desafiador e precisamos ser mais criativos para matar os monstros. Alguns são verdadeiros *puzzles*, que exigem bastante atenção no cenário ao nosso redor. Certos monstros você acaba matando até sem querer, na mais pura sorte.

Além de precisar descobrir como matar os inimigos, quando a energia deles chega ao fim ainda é necessário passar por alguns minigames. São diversas coisas, como, acertar o alvo, apertar uma determinada sequência de botões, minigames musicais, enfim, uma mistura de vários gêneros dos videogames. E todas elas trazem animações de mortes extremamente exageradas e divertidas, que sujam toda a tela de sangue. Em alguns casos, o monstro é simplesmente esmagado por dedos gigantes, enquanto nos mais exagerados um raio mortal é lançado de um satélite que fica na órbita da Terra.

Como todo bom jogo de plataforma, Hell Yeah conta com fases repletas de obstáculos que exigem que o jogador pule de um lado para o outro o tempo todo. Além disso, está lá também o dinheiro que o jogador deve recolher para comprar *upgrades* na loja. E por falar em *upgrades*, os mais interessantes não são os que aumentam munição ou energia, isso tem em todo jogo. Os melhores são os acessórios para mudar a aparência de Ash. São dezenas de máscaras diferentes, sendo que algumas devem ser utilizadas para matar alguns chefes ou passar de certas partes das fases. Também é possível comprar um visual diferente para a serra do personagem, que inclui uma rosquinha gigante ou até o famigerado pato de borracha.

O visual das fases é fantástico, todos muito coloridos e repletos de coisas se movimentando. As primeiras possuem aquele visual padrão do Inferno, muito fogo e rochas pra todo lado, porém, mais pra frente aparecem umas fases que devem ter surgido quando os programadores estavam numa viagem de ácido. Uma delas é a representação de um cassino, com direito a várias máquinas caça-níqueis espalhadas para que o jogador possa torrar a sua grana. Em outra, ainda mais viajante, vamos parar num mundo totalmente hippie, com direito à música chata (nas palavras do próprio Ash) e drogas. Sim, drogas. Alguns personagens ficam emitindo uma substância que deixa Ash meio maluco durante algum tempo e inverte os controles.

Vários jogos dentro de um só

Hell Yeah conta ainda com fases submarinas e de naves, não ficando limitado à simples jogabilidade de plataforma. Claro que todo jogo de aventura 2D conta com suas fases aquáticas, a diferença é que aqui controlamos um submarino e é realmente divertido guiá-lo através dos obstáculos, As fases de nave também são sensacionais e possuem controles extremamente intuitivos para controlar o veículo.

Aliás, o jogo faz um excelente uso do controle do PlayStation 3. Enquanto o analógico esquerdo controla o personagem, o direito serve para mirar, permitindo assim correr para um lado enquanto atira para o outro. O mesmo esquema é utilizado na nave e no submarino.

Fora o jogo de plataforma tradicional, também é possível administrar uma ilha infernal, afinal de contas, você controla o príncipe do Inferno. Os trabalhadores da ilha são os monstros derrotados ao longo do jogo, que devem ser alocados em diferentes locais para extrair mais recursos. Com isso, é possível conseguir itens extras que vão ajudar o jogador durante a jornada. Os produtores do game tentaram deixá-lo divertido até mesmo nas sempre irritantes telas de *loading*. A música que toca nesta tela é totalmente diferente do resto de Hell Yeah, bem suave como se estivesse tentando acalmar o jogador. Também ficam aparecendo mensagens engraçadas na tela do tipo "parabéns, essa frase tem 0,001% de chance de aparecer, era melhor você ter jogado na loteria".

Prós

- Visual de desenho animado, com muitas cores e movimento;
- Muitas piadas;
- Metalinguagem;
- Trilha sonora excelente.

Contras

- Fator *replay* baixo;
- As mortes de alguns inimigos são repetitivas.

A trilha sonora também está fantástica, indo desde um rock de primeira, passando por músicas hippies, chegando até a música dance, para desespero de Ash. **Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit** é um daqueles jogos que passam batido pela maioria das pessoas, mas quando você toma conhecimento dele, é impossível não se divertir. Para os que cresceram na década de 90 jogando clássicos como Sonic ou Mario, este jogo é praticamente obrigatório.

NOTA FINAL

9.5

Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit – PlayStation 3/PSN

Visual **10** | Som **10**
Diversão **10** | Jogabilidade **9.5**

Blast Battle:

por **Thomas Schulze**

Revisão: Rafael Becker
Diagramação: Ítalo Lourenço

Se os videogames dos anos 1980 e 1990 consistiam principalmente em jogos de plataforma na linha Super Mario Bros, com diversos mascotes saltando por aí e coletando itens, a partir dos anos dois mil o mercado se viu dominado pelos First Person Shooters, ou FPS, os jogos de tiro em primeira pessoa. Games como Counter-Strike e Medal of Honor abriram o caminho para a popularização massiva do gênero entre o público hardcore, e cada vez mais jogos com temática realista de guerra surgiram. Nos dias de hoje, duas franquias disputam o posto de favorita dos jogadores viciados em tiroteios virtuais: Call of Duty e Battlefield. Sucesso de público e crítica, ambas as séries têm fãs apaixonados e fervorosos, mas chegou a hora de decidir de uma vez por todas qual é a melhor. Então que comece a batalha!

Impacto e legado nos videogames

Embora Battlefield seja hoje uma das maiores e mais respeitadas franquias dos videogames, a verdade é que a série é um pouco recente demais para pode competir com a relevância de Call of Duty para a indústria. A franquia da Activision teve início retratando conflitos reais do nosso passado, como a Segunda Guerra Mundial, mas só explodiu em popularidade quando lançou a linha Modern Warfare, que narrava guerras fictícias de um futuro próximo. Modern Warfare fez tanto sucesso que acabou originando outra linha de jogos, a Black Ops.

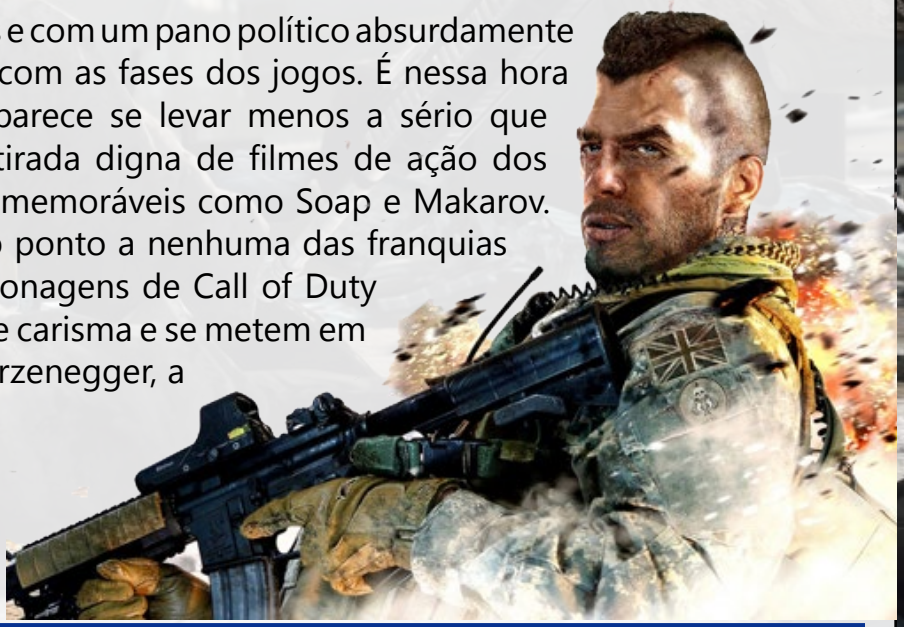
São duas franquias incrivelmente relevantes que contam com um número vendas assustadoras, mas Call of Duty simplesmente possui muito mais jogos no seu currículo e acabou inovando mais o gênero que seu concorrente sendo, assim, mais relevante para o mercado.

Vencedor: **Call of Duty**

Enredo e personagens

Ok, ok, eu sei que hoje todos levamos videogames a sério, que a indústria do entretenimento eletrônico é enorme e movimenta uma quantidade colossal de dinheiro, que a cada dia os videogames se aproximam mais do cinema como um modo eficaz de contar histórias... mas o fato é que eu sou da velha guarda, e raramente cobro dos jogos que eles tenham bons enredos, tudo o que me importa é a diversão do produto. Mas o fato é que tanto Call of Duty como Battlefield tentam, em suas tramas, ilustrar possíveis conflitos reais entre grandes potências de nosso planeta.

Particularmente, acho as tramas risíveis e com um pano político absurdamente raso, então tento apenas me divertir com as fases dos jogos. É nessa hora que descobrimos que Call of Duty parece se levar menos a sério que seu concorrente, apostando na mentirada digna de filmes de ação dos anos 1980, e apresenta personagens memoráveis como Soap e Makarov. Honestamente, não gostaria de dar o ponto a nenhuma das franquias por seus enredos, mas como os personagens de Call of Duty conseguem ter ao menos um pouco de carisma e se metem em aventuras dignas de Stallone e Schwarzenegger, a série sagra-se vitoriosa aqui.



Vencedor: **Call of Duty**

Visual

Eu seria o redator mais injusto do mundo se tivesse a audácia de falar que uma das duas séries merece prevalecer sobre a outra neste departamento. Em todas as suas entradas, ambas as franquias se empenham ao máximo em entregar algumas das experiências mais belas e viscerais já vistas nas plataformas PlayStation.

Os jogos da série Call of Duty se destacam mais pelo cuidado com a iluminação e ambientes, enquanto Battlefield fornece veículos e armamentos ultrarrealistas. São duas franquias visualmente embasbacantes, que claramente se preocupam em impressionar o jogador o tempo inteiro. Seja lá qual for a versão que você escolha jogar de qualquer uma das duas franquias, as chances são de que você vai exclamar ao menos uma meia dúzia de "wows" com a direção de arte primorosa dessas séries. Então consideraremos isso um empate.

Vencedor: **Empate**

Música e efeitos sonoros

Battlefield reina supremo neste departamento. Embora tanto a franquia da Activision como a da EA contêm com belas orquestrações em suas trilhas sonoras, somente Battlefield sabe deixar o jogador de queixo caído com alguns dos melhores efeitos sonoros já gravados na história dos videogames. Enquanto os tiros e explosões de Call of Duty remetem a milho de pipoca estourando no micro-ondas, Battlefield faz os jogadores se sentirem imediatamente imersos no campo de batalha. É uma daquelas séries que justificam o investimento em um grande televisor e um ótimo sistema de som, e não dá para não premiar uma iniciativa dessas. Então ponto para Battlefield.

Embora este seja um Blast Battle entre Battlefield e Call of Duty, vale uma menção honrosa à série Medal of Honor, pioneira no ramo de orquestrações épicas para jogos de guerra. O mais notório exemplo é Medal of Honor: Frontline, que contratou ninguém menos que Michael Giacchino para trabalhar em suas músicas. Caso você não conheça Giacchino de nome, o cara ganhou um Oscar por seu magistral trabalho na belíssima animação Up, da Pixar, e trabalhou por seis anos no igualmente genial seriado Lost, onde estabeleceu um novo paradigma de qualidade para as trilhas sonoras da televisão.

Vencedor: **Battlefield**

Jogatina online

As disputas online são um dos elementos mais importantes da geração, e todos os fãs de FPS sempre levam em conta a qualidade da jogatina via Internet na hora de escolher sua franquia favorita. Neste sentido, felizmente, Call of Duty e Battlefield são ambas excelentes opções que garantem vida longa aos jogos muito depois que o jogador termina a campanha single player.

Mas não tem jeito, o online de Battlefield é muito mais complexo e cheio de opções, ainda mais se você comprar os DLCs Close Quarters, Back to Karkand ou

Armored Kill, que dissecamos para você na edição passada da PlayStation Blast. Ambos são jogos muito legais online, mas só Battlefield pode te viciar e consumir todas as horas livres da sua vida.

Vencedor: **Battlefield**

Campanha single player e modos de jogo

Se você pegar qualquer jogo da série Call ou Duty ou Battlefield e jogar somente a campanha principal da história, provavelmente obtém o mesmo nível de diversão e deslumbramento independente do jogo escolhido. Afinal, são sempre jornadas iradas e divertidas. Mas, a bem da verdade, as campanhas principais são apenas cenários que o jogador dificilmente joga novamente depois de terminar os desafios propostos.

Então, à primeira vista, deveríamos ter aqui mais um empate. Digo "deveríamos" porque é impossível ignorar os divertidíssimos modos de jogo extra que a série Call of Duty sempre disponibiliza. Quem nunca gastou uma tarde inteira tentando superar os desafios das Spec Ops da série Modern Warfare? Mais importante, como poderíamos nos esquecer do tiroteio insano contra zumbis, marca registrada da série Black Ops? O pessoal da Activision sempre procura se dedicar a estender a vida útil de seus títulos com divertidos e inusitados modos de jogo, e por isso acaba levando o ponto em nosso último quesito.

Vencedor: **Call of Duty**

Foi uma batalha acirrada na qual todos os soldados se saíram muito bem, lutando com muita honra para defender suas trincheiras. Mas não teve jeito, Call of Duty, um dos maiores fenômenos de vendas da história da indústria dos videogames, conseguiu prevalecer no fim. Mas as duas séries merecem respeito e você se divertirá pra valer com qualquer uma delas! Então o que está esperando para empunhar seu rifle e partir para o combate, soldado?

Vencedor do Blast Battle:

PS3

por **Rafael Becker**

Revisão: Bruna Lima.
Diagramação: Leandro Fernandes

FARCRY 3

Imagine que você tenha a oportunidade de passar suas férias em uma ilha paradisíaca, isolada do mundo e cercada somente pelo oceano. Águas cristalinas, areia fofa e luaus na beira da praia. Que sonho, hein? Porém certa noite o bar onde você está se divertindo é invadido por uma milícia local, que mata o seu amigo a sangue frio - depois de ser humilhado -, sequestra sua namorada e te dá uma surra, mas você consegue fugir antes que também morra. Essa é a triste história de Jason Brody, o protagonista de Far Cry 3. Confira as promessas deste título em nossa prévia.

O sonho que virou pesadelo

Em Far Cry 3, a Ubisoft levará os jogadores de volta a uma ilha tropical, como visto no primeiro jogo da série. Só que a deste novo título mexe com a cabeça dos seus visitantes, algo semelhante ao seriado americano Lost. Tontura, alucinações e pior, a loucura, são uns dos sintomas que assolam os turistas e correm pelas veias dos criminosos. Trata-se de uma terra sem leis onde Jason Brody deverá se virar para poder resgatar sua namorada das garras da milícia de Vaas, o homem louco de cabelo moicano que vemos em diversas imagens e vídeos do game. O caminho de volta para casa será difícil e talvez impossível, mas o jogador deve se arriscar e explorar a liberdade e extensão do mapa, marco que a série Far Cry tem de melhor a oferecer para seus fãs.

Como não poderia deixar de ser, temos a opção de escolher a melhor forma de ataque aos campos de inimigos. Se você é do tipo silencioso, que consegue facilmente passar despercebido, com certeza preferirá utilizar o arco e flecha para dar conta dos adversários. Mas se tentou fazer isso e acabou chamando a atenção, não se preocupe, pois você não verá um "game over"; pelo contrário, cairá em um "se vira filho da mãe!". Brincadeiras à parte, a Ubisoft sempre nos deu liberdade para escolher o modo como progredimos no jogo, e não é agora que isso vai mudar.

Escolha o seu lado

Quem jogou Far Cry 2 experimentou um sistema de aliança criado pela Ubisoft que poderia ser bom ou ruim de diversas maneiras. Recompensas e amizades estavam entre as vantagens, enquanto certos conflitos prejudicavam um bocado. Em Far Cry 3 esse sistema também marcará presença já que diversas milícias, não só a de Vaas, espalham o terror pelo cenário. Sabemos que um aliado, o Dr. Earnhardt, irá ajudar Jason a sair de uma situação apertada curando seus ferimentos, além de lhe recomendar drogas que podem ter efeitos colaterais e causar alucinações no protagonista. Enfim, certamente há mais pessoas encurraladas na ilha e que poderão ser de grande ajuda ao personagem no decorrer da trama.

Liberdade deixada para trás?

Não, a liberdade não será esquecida em Far Cry 3. Mas a linearidade ganhará muito mais espaço. Em certas missões, por exemplo, você deve coletar um item específico para alguém, sendo levado então a uma fase de plataforma. A Ubisoft prometeu incluir mais ação e interação com os cenários, além das frenéticas batalhas contra milícias que já conhecemos. Far Cry 3 certamente irá revolucionar a franquia ao trazer liberdade e linearidade de mãos dadas, e o jogador verá os benefícios conforme progride durante as missões. Creio, e isso está quase óbvio, que a estratégia foi utilizada para agradar tanto fãs de jogos como Grand Theft Auto, que visa a exploração, quanto os de Uncharted, focado mais na história.

Vamos parar de falar um pouco das missões e partir para a forma como Jason poderá interagir na ilha onde está, atestando a liberdade presente no game. Em Far Cry 3 a Ubisoft aproveita a temática da conquista de territórios, típica de Assassin's Creed. Para liberar uma área do controle inimigo devemos conquistar bases de piratas (eliminando todos). Outro conceito "reciclado" é a sincronização, já que precisamos escalar torres de comunicação para visualizar mais partes do mapa. Side-quests também não podem faltar e aparecem na forma de diversas tarefas, como ter que entregar um pacote ao destinatário, assassinar um alvo ou caçar animais.

Divirta-se com o novo multiplayer

Trazendo um inédito modo *multiplayer*, que me lembra muito o de Call of Duty: Black Ops (pelo menos nos aspectos visuais), Far Cry 3 promete ser um grande título e uma das fortes apostas da Ubisoft para o final de 2012 e início de 2013. Haverá diversas maneiras para você interagir com os membros de seu time. Uma delas é o Battle Cry, acionado ao apertar simultaneamente os dois analógicos do controle. Com isso você pode ganhar um perk (habilidade) ou recuperar um pouco de vida dos seus parceiros.

Um dos modos de jogo no *multiplayer* é o Domination, que consiste em capturar e proteger certos territórios ao longo do mapa. Quanto mais tempo o seu time estiver no controle de uma área, mais pontos ele irá ganhar. Os cenários também prometem ser satisfatórios, com águas tropicais e templos cercados de mistérios. O protagonista fará o tipo mais atlético, como o de Battlefield 3, facilitando a locomoção e o mata-mata do tiroteio.

Outra modalidade interessante é Firestorm, onde cada time começa em um território que possui muitos galões de gasolina. A ideia é invadir a área do inimigo e incendiá-la com eles - essa última parte é mostrada através de uma animação para todos os jogadores. Isso (a animação) me lembrou Killzone 3 (não levem a mal as comparações, mas essa grande mistura é o que ajuda a enriquecer o *multiplayer*). Para apagar o fogo, o time deve encontrar um rádio que está no meio do mapa e chamar um avião que jogará água no território. É óbvio que a equipe rival deve fazer de tudo para que você não consiga buscar ajuda.

Resumidamente, Far Cry 3 com certeza será um dos grandes títulos deste ano, e sua experiência e inovação irá diferenciá-lo dos demais jogos do gênero de *first-person shooter*. Far Cry 3 será lançado para PlayStation 3 no dia 4 de dezembro.

Far Cry 3 (PlayStation 3)

Ubisoft Montreal / Ubisoft
Gênero: Tiro/Aventura

Lançamento: 4 de dezembro de 2012

por **Thomas Schulze e Gabriel Vlatkovic**

Revisão: Rafael Becker
Diagramação: David Vieira

Discussão: os jogos de tiro deveriam valorizar mais as campanhas offline multijogador?

Nesta edição da revista Playstation Blast, como você deve ter notado, estamos falando bastante de jogos de tiro, e tanta testosterona acabou nos colocando para pensar: será que os jogos de tiro e ação não andam negligenciando um pouco as campanhas offline cooperativas? Pense nos grandes blockbusters do gênero: Killzone, Battlefield, Uncharted ou Call of Duty, todos eles têm uma coisa em comum: sua campanha principal foi feita para ser jogada sozinho. Mas será que o modo cooperativo realmente faz falta? Para debater esse tema tão intrigante, colocamos dois redatores da revista para ter uma conversa franca sobre o assunto. Acompanhe conosco esse papo entre dois amigos viciados em jogos de tiro e ação e forme sua própria opinião.

Thomas Schulze: Gabriel, sabe o que é absurdo? Eu não ter como jogar a campanha principal de Uncharted 3 com você se eu quiser. Quer dizer, até há uma meia dúzia de missões cooperativas no disco, mas eu queria mesmo era jogar em tela dividida as fases que importam! A história principal, saca?

Gabriel Vlatkovic: Nossa Thomas, nem me fale! O que houve com os bons tempos em que as desenvolvedoras colocavam o multiplayer cooperativo em pé de igualdade com as campanhas single player? Esse modo de jogo costumava vir de fábrica antigamente!

TS: Pois é! Sei que nós deveríamos falar sobre os jogos de ação modernos em nosso texto, mas não consigo parar de pensar nas tardes felizes da minha adolescência, quando recebia amigos em casa e passávamos a tarde zerando Contra III: The Alien Wars juntos. Acho que esses jogos exigem o contato ao vivo e real com um bom amigo para serem apreciados em sua plenitude. Quando eu jogava Contra, ou mesmo quando jogo games modernos cooperativamente em tela dividida, costumo me imaginar como Stallone, e imagino que meu amigo de ação é o Schwarzenegger, e que estamos gravando juntos um anabolizado filme de ação. Talvez minha imaginação seja muito fértil, mas o ponto é que a cooperação online torna tudo muito frio. Jogos de ação exigem... parceiragem, na falta de palavra melhor.

GV: Exigem sim! Eu comecei a jogar videogames quando tinha uns cinco anos, e sempre jogava todos aqueles clássicos da era 16-bit cooperativamente. Muito estranho essa tendência ter sumido aos poucos. Apesar de que, se pensarmos bem, eliminar as campanhas cooperativas offline dos jogos de tiro é algo bem recente. Na geração passada eu lembro de passar horas jogando as campanhas da franquia Time Splitters em modo cooperativo e com tela dividida. Meu Deus, como era divertido! É realmente estranho como algo tão simples possa estar sendo extinto dessa forma. Tudo bem que estamos em uma época que os jogos online são a chave para o sucesso de qualquer empresa, e que é fantástico podermos jogar com pessoas ao redor do mundo, mas isso não acaba criando uma distância maior entre os jogadores? Não sei se estou ficando velho, mas o fato é que eu não troco uma bela tarde de domingo jogando videogame pessoalmente com os amigos por partidas cheias de pessoas desconhecidas. O que você acha?

TS: Não vou negar, curto muito jogar online e concordo com o que você disse sobre essas funcionalidades serem necessárias para o sucesso de qualquer console nos dias de hoje. Mas acho que estão deixando de lado a razão de ser dos videogames: juntar um grupo de amigos e se divertir como se não houvesse amanhã! É engraçado pensar que um dos poucos jogos que ainda se preocupa com isso seja um que começou oferecendo experiências para apenas um jogador. Você já jogou Resident Evil 6? É quase como se eu voltasse no tempo e pudesse jogar de novo aquelas aventuras incríveis ao lado dos meus amigos!

GV: Tem toda razão, Thomas! Nem estava me lembrando de Resident Evil! Desde o quinto jogo da cronologia principal podemos jogar a campanha inteira como bem entendemos. Queremos jogar sozinhos? Podemos. Nosso melhor amigo se mudou pra China? Ok, vamos jogar online! Meu amigo veio passar a tarde em casa? Por que não destruir a Umbrella dando boas risadas? O fato é que a Capcom está de parabéns por ainda considerar que pessoas podem querer jogar jogos cooperativos offline de qualidade. É uma pena que Resident Evil seja um dos poucos jogos que possibilitam isso para nós, né?

TS: É verdade! Mas sabe do que mais, Gabriel? Eu acho que a pequena quantidade de jogos que seguem esse modelo é mais culpa dos jogadores do que das desenvolvedoras. Como você bem disse há pouco, acho que o problema é que nós estamos ficando velhos demais... Honestamente, eu não sei se os jovens de hoje têm o mesmo apreço que nós pela jogatina cooperativa no sofá. Acho que a nossa geração, que cresceu jogando videogames nos anos 1980, acabou sendo acostumada a considerar o contato real e ao vivo parte crucial da diversão. O "problema" é que a geração atual já veio de fábrica acostumada a jogos sociais e experiências online, e certamente não tem o mesmo carinho que nós pelo sentimento de jogar com um amigo sentado diretamente a seu lado. Entende onde eu quero chegar?

GV: Você quer dizer que a desenvolvedora de jogos de hoje acaba privilegiando a nova geração em detrimento da antiga, não é? Que esse caminho não apenas alavanca as vendas dos jogos pelo online ser a tecnologia do momento, mas também porque os novos jogadores já são educados desde cedo a compartilhar suas experiências mais pela internet do que ao vivo. Então na verdade são os jogadores que, mesmo indiretamente, acabam fazendo um pedido tácito para que o multiplayer online seja mais valorizado que o offline. Desse modo, jogos online venderiam mais justamente porque os novos jogadores tiram desse tipo de jogo sua maior alegria.

TS: Precisamente. Acho que o multiplayer hoje está mais preocupado em se aproximar de uma rede social do que qualquer coisa. Haja vista a constante integração que os jogos andam fazendo com o Facebook e com o Twitter, permitindo que tiremos onda dos nossos feitos virtuais com nossos amigos reais através da Internet. Antigamente dividíamos nossas alegrias e frustrações juntos em frente à televisão. Hoje fazemos o mesmo, só que pela web. Como os videogames sempre acabam servindo como retrato da geração, um mundo online necessariamente implica na existência de jogos online, e isso me preocupa um pouco. Será que ainda existe espaço para dinossauros como nós? As campanhas cooperativas estão com os dias contados e vão sumir paulatinamente?

GV: Cara, tudo o que eu sei é que hoje estava dando uma arrumada em minhas coisas e acabei tirando as teias de aranha dos meus velhos videogames. Então o que você acha de passar aqui em casa pra gente jogar um pouco de Contra cooperativamente em homenagem aos bons tempos?

TS: Só se for agora! Chego aí em dez minutos, levando salgados e bebidas. Hoje vamos mostrar pra esses aliens quem manda nesse planeta!

PlayStation BLAST

Confira outras edições em:

revista.playstationblast.com.br